

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa pendidikan harus dirancang untuk memberikan kesempatan yang luas bagi kreativitas, upaya, dan kebebasan dalam mengembangkan potensi diri serta mendukung pertumbuhan fisik dan psikologis setiap peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan definisi Pendidikan yang diartikan sebagai proses sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Agus, 2020). Hal tersebut menunjukkan pentingnya memberikan kesempatan yang luas bagi kreativitas, upaya, dan kebebasan dalam mengembangkan potensi diri peserta didik menjadi semakin relevan di tengah pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Teknologi telah merevolusi cara pendidikan disampaikan dan diakses, membuka ruang baru yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih inklusif, personal, dan fleksibel..

Perubahan kurikulum yang sejalan dengan perkembangan zaman menjadi langkah strategis dalam memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia (Setyorini dkk. 2023). Salah satu bentuk nyata dari transformasi ini adalah diterapkannya Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons atas tantangan global dan kebutuhan peserta didik masa kini, dengan menekankan pembelajaran yang fleksibel, berpusat pada peserta didik, dan kontekstual. Salah satu tuntutan

penting dalam Kurikulum Merdeka adalah pemanfaatan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, berbagai strategi untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna telah dijelaskan dalam Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022. Strategi tersebut mencakup penerapan materi ke dalam situasi dunia nyata, mendorong partisipasi dan interaksi peserta didik, memaksimalkan pemanfaatan fasilitas di sekolah dan lingkungan sekitar, serta penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Kombinasi antara kebijakan, pemanfaatan teknologi, dan strategi pembelajaran yang kontekstual inilah yang menjadi landasan kuat dalam menciptakan pendidikan yang memberdayakan dan memerdekakan peserta didik. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai sarana untuk memperluas akses terhadap sumber belajar, memperkuat kolaborasi, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berupa video animasi.

Penyampaian informasi kepada peserta didik dapat dilakukan secara lebih efektif melalui penggunaan media pembelajaran. Zahwa & Syafi'i (2022) menjelaskan media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, atau teknologi yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan, menyebarkan, dan memvisualisasikan informasi sehingga mempermudah proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif adalah video animasi. Video animasi merupakan kombinasi media audio-visual yang menyajikan gerak, suara, dan gambar secara simultan sehingga dapat

dirasakan melalui Indera penglihatan dan pendengaran (Asnawati, & Sutiah, 2023). Karakteristik ini menjadikan video animasi sangat efektif dalam menjelaskan konsep yang abstrak, kompleks, atau sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal. Selain meningkatkan daya tarik dan fokus peserta didik, video animasi juga dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran, khususnya video animasi, merupakan langkah strategis untuk menciptakan proses pembelajaran yang optimal, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan serta mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan tidak lagi terbatas pada media cetak seperti buku teks, lembar kerja, atau poster. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran kini dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk digital yang lebih dinamis dan interaktif. Salah satu bentuk media yang semakin populer dan efektif adalah video animasi. Dengan menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, dan efek visual, video animasi mampu menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. pengembangan media pembelajaran juga diperlukan pada pembelajaran IPAS. IPAS ialah gabungan antara disiplin ilmu yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pendidikan IPS merupakan gabungan dari beberapa cabang ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi yang secara terpadu mempelajari berbagai peristiwa, fakta, konsep, serta nilai-nilai yang berkaitan

dengan kehidupan sosial masyarakat. IPS merupakan bentuk pembelajaran yang kontekstual karena materi yang diajarkan bersumber dari fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Anni Farika dkk, 2020). Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan apa yang dipelajari di kelas dengan pengalaman mereka sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, relevan, dan aplikatif dalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS memiliki capaian yang harus dicapai khususnya pada fase B kelas IV yang berbunyi “peserta didik memahami keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya”.

Kearifan lokal dapat dimaknai sebagai sistem pengetahuan yang berkembang dalam suatu masyarakat, yang lahir dari pengalaman, kebiasaan, serta interaksi manusia dengan lingkungannya secara turun-temurun (Rahayu, 2020). Sistem pengetahuan ini mencakup nilai-nilai, norma, praktik, dan cara pandang yang khas dan melekat pada kehidupan sehari-hari masyarakat setempat. kearifan lokal berfungsi tidak hanya sebagai pedoman hidup, tetapi juga sebagai identitas budaya yang membedakan satu kelompok masyarakat dengan yang lain. Sebagai identitas budaya, kearifan lokal menjadi landasan dalam membentuk karakter, memperkuat solidaritas sosial, serta menjaga keberlanjutan budaya di tengah arus globalisasi dan perubahan zaman. Dalam konteks pendidikan, integrasi kearifan lokal ke dalam pembelajaran menjadi langkah strategis untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada peserta didik secara kontekstual dan bermakna. Melalui pengaitan materi pelajaran dengan budaya dan potensi lokal, peserta didik tidak hanya memahami isi kurikulum, tetapi juga belajar menghargai warisan budaya daerahnya. Pembelajaran yang mengangkat kearifan lokal dapat memperkuat jati diri,

menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan sosial, serta membangun karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan permasalahan dalam proses pembelajaran IPS yang terjadi di SD 52/1 Kilangan II mencerminkan adanya ketidaksesuaian antara ketersediaan fasilitas, pendekatan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Meskipun sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki fasilitas pendukung seperti laptop dan proyektor, kenyataannya sarana tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan belajar. Hasil wawancara dengan wali kelas IV menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran IPS masih sangat rendah. Hal ini sejalan dengan hasil observasi di kelas, di mana peserta didik tampak pasif, tidak memperhatikan penjelasan guru, sering berbicara sendiri, dan kurang responsif saat diajak berdiskusi. Kondisi ini diperparah dengan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru hanya mengandalkan buku paket tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia.

Analisis kebutuhan menunjukkan keterbatasan penggunaan media pembelajaran tersebut berdampak langsung pada pencapaian capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada kompetensi peserta didik dalam memahami dan menghargai keragaman budaya yang ada di Indonesia. Sebagai mata pelajaran yang menekankan pada pemahaman terhadap kehidupan sosial, termasuk keberagaman suku, budaya, adat istiadat, dan nilai-nilai kebangsaan, IPS seharusnya disampaikan melalui metode yang kontekstual dan mampu membangkitkan ketertarikan peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran

berbasis video animasi. Video animasi dapat menyajikan materi dengan visualisasi yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep keragaman budaya melalui cerita, gambar, dan animasi yang hidup. Pemanfaatan media ini tidak hanya meningkatkan partisipasi dan minat belajar, tetapi juga membantu peserta didik mencapai capaian pembelajaran secara lebih optimal dan bermakna.

Penulis memilih untuk menggunakan media pembelajaran video animasi dengan tujuan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan gambar bergerak, warna-warna cerah, dan efek suara dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

Penelitian ini menggunakan Canva untuk merancang media pembelajaran video animasi. Aplikasi Canva dipilih karena sejumlah fitur yang ditawarkan untuk mengembangkan video animasi serta kemudahan penggunaannya. Aplikasi Canva dapat digunakan pada *smartphone* dan komputer untuk membuat video animasi. Banyak fitur yang mendukung pembuatan video animasi disediakan secara gratis, yang merupakan keuntungan tambahan. Dalam membuat media pembelajaran, guru dapat menggunakannya. Dan juga penelitian ini mengintegrasikan Kenduri Sko di dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Kenduri Sko adalah upacara yang dilaksanakan setelah panen sebagai bentuk rasa syukur atas hasil yang diperoleh dan penghormatan kepada Tuhan Yang Maha Pengasih. Upacara ini juga mencerminkan penghargaan terhadap pusaka dan tradisi yang diturunkan oleh nenek moyang. Selain sebagai ungkapan terima kasih, Kenduri Sko memiliki dimensi yang lebih dalam sebagai sarana untuk melestarikan nilai-nilai budaya dan

kearifan lokal yang sudah lama ada di masyarakat. Dalam acara ini, berbagai unsur kebudayaan lokal, seperti musik tradisional, tarian, dan kuliner khas daerah, ditampilkan sebagai bagian dari upacara.

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal pada muatan IPS materi keragaman budaya Indonesia, dengan judul “Pengembangan Media Ajar Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil validitas desain dari media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana hasil validitas produk dari media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana hasil uji coba pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar?
5. Bagaimana hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Pengembangan pada penelitian ini memiliki tujuan, di antaranya sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan hasil validasi desain dari media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan hasil validasi produk dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan hasil uji coba pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar.
5. Mendeskripsikan hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPS kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan adalah:

1. Peneliti menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal yang dirancang khusus untuk muatan IPS pada peserta didik kelas IV di SDN 52/I Kilangan II. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPS, dengan tujuan memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta membantu peserta didik memahami konten pembelajaran secara lebih kontekstual dan menarik.

2. Media ajar ini berbasis kearifan lokal yang muatan IPS kelas IV materi Indonesia kaya budaya yang dikaitkan pada kearifan lokal Jambi, yaitu upacara adat Kenduri Sko.
3. Materi pembelajaran disajikan dalam video animasi berbasis kearifan lokal dan sesuai dengan kurikulum, serta karakteristik siswa kelas IV DI SDN 52/1 Kilangan II.
4. Produk animasi mencakup semua konten kurikulum sekolah tentang keberagaman budaya Indonesia, kearifan lokal daerah Jambi dan sikap menghargai keberagaman budaya di Indonesia.
5. Rincian video animasi yang dihasilkan adalah bagian pembuka, tokoh animasi guru membuka pembelajaran. Pada bagian pengenalan cerita, judul cerita animasi adalah Adat dan Kebersamaan. Selanjutnya, cerita melanjutkan perjalanan ke Kerinci. Pada bagian ini, diperkenalkan upacara adat Kenduri Sko yang meliputi musyawarah adat, pembersihan benda pusaka, acara puncak, dan makan bersama. Pada bagian penutup, cerita ditutup dengan Mira dan Ayahnya kembali ke rumah setelah mengikuti upacara adat Kenduri Sko.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memberikan sejumlah manfaat, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPS mendukung peserta didik dalam memahami materi dengan visualisasi penyajian yang menarik dan mengenalkan mereka pada penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran.

2. Bagi guru, media pembelajaran video animasi membantu pendidik menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta membantu guru dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti, media pembelajaran video animasi dapat memperkaya pengalaman dan memperluas wawasan dalam pengembangannya, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan ini, guru menggunakan media video animasi sebagai alat untuk menyampaikan materi IPS di kelas IV. Media pembelajaran ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas IV. Dengan menggunakan video animasi selama proses pembelajaran IPS, anggapan bahwa IPS adalah pembelajaran yang membosankan dapat dihilangkan.

Dirancang semenarik mungkin, video pembelajaran animasi ini berbasis kearifan lokal untuk mengaitkan konsep IPS dengan apa yang berkembang di lingkungan peserta didik, meningkatkan pemahaman mereka tentang IPS (keberagaman budaya Indonesia).

1.6.2 Keterbatasan pengembangan

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mempertimbangkan validitas dan kepraktisan materi video animasi yang digunakan.
2. Pengembangan media ajar berbasis kearifan lokal ini hanya fokus dalam muatan IPS untuk peserta didik kelas IV SD, khususnya pada topik

keanekaragaman budaya. Dalam media ini, berisikan materi kearifan lokal yang merupakan contoh dari keberagaman budaya di Indonesia.

3. Uji coba penggunaan media ajar berbasis kearifan lokal ini, hanya dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD 52 /1 Kilangan 2 pada mata pelajaran IPAS muatan IPS.
4. Pengembangan media ajar berbasis kearifan lokal pada muatan IPS hanya dijalankan di SD 52 /1 Kilangan II.

1.7 Definisi Operasional

1. Penelitian pengembangan ialah penelitian yang memiliki hasil akhir berupa sebuah produk.
2. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi yang dapat memicu pemikiran audiensi, agar proses belajar mengajar berjalan secara.
3. Kearifan lokal merupakan segala sesuatu yang melekat dalam perilaku sehari-hari, ini akan mewujudkan menjadi budaya tradisi, kearifan lokal akan tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu.
4. IPS mempelajari berbagai peristiwa, fakta, ide, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial.

